



Attorney Docket No.: 8017-1110

PATENT

IN THE U.S. PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant: Hiroshi MONDEN Conf. No.: 7591
Appl. No.: 10/722,517 Group: 3713
Filed: November 28, 2003
For: METHOD OF BATTLE AGAINST FIGHTING
CHARACTER IN VIDEO GAME USING
INFORMATION TERMINAL

L E T T E R

Assistant Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450

Date: April 2, 2004

Sir:

Under the provisions of 35 U.S.C. § 119 and 37 C.F.R. § 1.55(a), the applicant(s) hereby claim(s) the right of priority based on the following application(s):

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Filed</u>
JAPAN	2002-343847	November 27, 2002

A certified copy of the above-noted application(s) is(are) attached hereto.

If necessary, the Commissioner is hereby authorized in this, concurrent, and future replies, to charge payment or credit any overpayment to Deposit Account No. 25-0120 for any additional fee required under 37 C.F.R. §§ 1.16 or 1.17; particularly, extension of time fees.

Respectfully submitted,

YOUNG & THOMPSON

By Benoît Castel

Benoît Castel, #35,041
745 South 23rd Street, Suite 200
Arlington, Virginia 22202
(703) 521-2297

BC/psf

Attachment



日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 1 月 2 7 日
Date of Application:

出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 3 4 3 8 4 7
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 2 - 3 4 3 8 4 7]

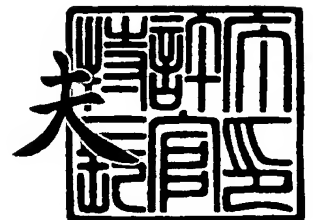
出 願 人 エヌイーシーインターチャネル株式会社
Applicant(s):

出
(金)
(公)
局
印
12/11

2 0 0 3 年 1 2 月 1 6 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号 出証特 2 0 0 3 - 3 1 0 4 0 7 6

【書類名】 特許願

【整理番号】 20000006

【提出日】 平成14年11月27日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区三田一丁目4番28号 エヌイーシーインターチャネル株式会社内

【氏名】 門傳 宏

【特許出願人】

【識別番号】 300005932

【氏名又は名称】 エヌイーシーインターチャネル株式会社

【代理人】

【識別番号】 100088328

【弁理士】

【氏名又は名称】 金田 暢之

【電話番号】 03-3585-1882

【選任した代理人】

【識別番号】 100106297

【弁理士】

【氏名又は名称】 伊藤 克博

【選任した代理人】

【識別番号】 100106138

【弁理士】

【氏名又は名称】 石橋 政幸

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 089681

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0018686

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 情報端末による対戦ゲームシステム及びその方法、情報端末、プログラム

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 情報端末による対戦ゲームシステムにおいて、
前記情報端末は、

カメラで撮影された画像を対戦キャラクタとして設定し、画面上で別の対戦キャラクタと対戦させる制御手段を有することを特徴とする対戦ゲームシステム。

【請求項 2】 請求項 1 に記載の対戦ゲームシステムにおいて、
前記情報端末は、
前記対戦キャラクタの能力値を設定する能力値設定手段を有し、
前記制御手段は、対戦を行う前記対戦キャラクタの各々の能力値に基づいて勝敗を判定することを特徴とする対戦ゲームシステム。

【請求項 3】 情報端末による対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、カメラで撮影された画像を対戦キャラクタとして設定し、画面上で別の対戦キャラクタと対戦させることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 4】 請求項 3 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、前記対戦キャラクタの能力値を設定し、対戦を行う前記対戦キャラクタの各々の能力値に基づいて勝敗を判定することを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 5】 請求項 4 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、前記カメラで撮影された画像の属性情報に基づいて前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 6】 請求項 4 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、前記カメラで撮影された画像の属性情報、および前記カメラで画像を撮影した時に集音した音声の属性情報に基づいて、前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 7】 請求項 4 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、前記カメラで画像を撮影した時に集音した音声の属性情報

に基づいて、前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 8】 請求項 5 または 6 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、前記画像の属性情報として該画像の容量を用いることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 9】 請求項 8 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、前記画像の属性情報として該画像の容量の任意の桁の数値を用いることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 10】 請求項 5 または 6 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、前記画像の属性情報として該画像を R G B 解析して得た R G B データを用いることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 11】 請求項 5 または 6 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、前記画像の属性情報として該画像をベクトル解析して得たベクトルデータを用いることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 12】 請求項 4 から 11 のいずれか 1 項に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタ同士を対戦させることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 13】 請求項 4 から 11 のいずれか 1 項に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 14】 請求項 13 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を赤外線通信により他の情報端末に送信するとともに、他の情報端末の対戦キャラクタの情報を赤外線通信により受信することを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 15】 請求項 13 に記載の対戦ゲーム方法において、
前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キ

キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を無線通信により他の情報端末に送信するとともに、他の情報端末の対戦キャラクタの情報を無線通信により受信することを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 16】 請求項 13 に記載の対戦ゲーム方法において、

前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記他の情報端末に移設されるべき記録媒体に書込むとともに、前記他の情報端末の対戦キャラクタの情報が書込まれた記録媒体が自己の情報端末に移設されてきた時に、該記録媒体から他の情報端末の対戦キャラクタの情報を読み出すことを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 17】 請求項 14 から 16 のいずれか 1 項に記載の対戦ゲーム方法において、

前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報として、自己の情報端末にて撮影された画像及び自己の情報端末にて設定された能力値の情報を含めることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 18】 請求項 17 に記載の対戦ゲーム方法において、

前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタの名称及び対戦ゲーム中の台詞を設定し、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報として、自己の情報端末にて設定された名称及び対戦ゲーム中の台詞の情報を含めることを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 19】 請求項 17 または 18 に記載の対戦ゲーム方法において、

前記情報端末にて、勝敗の判定に際し、自己の情報端末の対戦キャラクタの能力値として該自己の情報端末にて設定された能力値を用い、他の情報端末の対戦キャラクタの能力値として該他の情報端末にて設定され該他の情報端末から取得した能力値を用いて判定を行うことを特徴とする対戦ゲーム方法。

【請求項 20】 対戦ゲームを行う情報端末において、

カメラで撮影された画像を対戦キャラクタとして設定し、画面上で別の対戦キャラクタと対戦させる制御手段を有することを特徴とする情報端末。

【請求項 21】 請求項 20 に記載の情報端末において、

前記対戦キャラクタの能力値を設定する能力値設定手段を有し、
前記制御手段は、対戦を行う前記対戦キャラクタの各々の能力値に基づいて勝敗を判定することを特徴とする情報端末。

【請求項 2 2】 請求項 2 1 に記載の情報端末において、
前記能力値設定手段は、前記カメラで撮影された画像の属性情報に基づいて前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする情報端末。

【請求項 2 3】 請求項 2 1 に記載の情報端末において、
前記カメラで画像を撮影した時の音声を集音する音声集音手段を有し、
前記能力値設定手段は、前記カメラで撮影された画像の属性情報、および前記カメラで画像を撮影した時に前記音声集音手段にて集音された音声の属性情報に基づいて、前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする情報端末。

【請求項 2 4】 請求項 2 1 に記載の情報端末において、
前記カメラで画像を撮影した時の音声を集音する音声集音手段を有し、
前記能力値設定手段は、前記カメラで画像を撮影した時に前記音声集音手段にて集音された音声の属性情報に基づいて、前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする情報端末。

【請求項 2 5】 請求項 2 2 または 2 3 に記載の情報端末において、
前記能力値設定手段は、前記画像の属性情報として該画像の容量を用いることを特徴とする情報端末。

【請求項 2 6】 請求項 2 5 に記載の情報端末において、
前記能力値設定手段は、前記画像の属性情報として該画像の容量の任意の桁の数値を用いることを特徴とする情報端末。

【請求項 2 7】 請求項 2 2 または 2 3 に記載の情報端末において、
前記能力値設定手段は、前記画像の属性情報として該画像を R G B 解析して得た R G B データを用いることを特徴とする情報端末。

【請求項 2 8】 請求項 2 2 または 2 3 に記載の情報端末において、
前記能力値設定手段は、前記画像の属性情報として該画像をベクトル解析して得たベクトルデータを用いることを特徴とする情報端末。

【請求項 2 9】 請求項 2 1 から 2 8 のいずれか 1 項に記載の情報端末にお

いて、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタ同士を対戦させることを特徴とする情報端末。

【請求項 3 0】 請求項 2 1 から 2 8 のいずれか 1 項に記載の情報端末において、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させることを特徴とする情報端末。

【請求項 3 1】 請求項 2 1 から 3 0 のいずれか 1 項に記載の情報端末において、

赤外線通信を行う赤外線通信手段を有し、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記赤外線通信手段から他の情報端末に送信させるとともに、他の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記赤外線通信手段に受信させることを特徴とする情報端末。

【請求項 3 2】 請求項 2 1 から 3 1 のいずれか 1 項に記載の情報端末において、

無線通信を行う無線通信手段を有し、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記無線通信手段から他の情報端末に送信させるとともに、他の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記無線通信手段に受信させることを特徴とする情報端末。

【請求項 3 3】 請求項 2 1 から 3 2 のいずれか 1 項に記載の情報端末において、

移設可能な記録媒体を収容する記録媒体収容手段を有し、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、前記他の情報端末に移設されるべき記録媒体が前記記録媒体収容手段に収容された時に、該記録媒体に自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を書込むとともに、前記他の情報端末の対戦キャラクタの情報が書込まれた記録媒体が前記記録媒体収容手段に収容された時に、該記録媒体から他の情

報端末の対戦キャラクタの情報を読み出すことを特徴とする情報端末。

【請求項 34】 請求項 31 から 33 のいずれか 1 項に記載の情報端末において、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報として、自己の情報端末にて撮影された画像及び自己の情報端末にて設定された能力値の情報を含めることを特徴とする情報端末。

【請求項 35】 請求項 34 に記載の情報端末において、

前記対戦キャラクタの名称及び対戦ゲーム中の台詞を設定するための操作手段を有し、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報として、自己の情報端末にて設定された名称及び対戦ゲーム中の台詞の情報を含めることを特徴とする情報端末。

【請求項 36】 請求項 34 または 35 に記載の情報端末において、

前記制御手段は、勝敗の判定に際し、自己の情報端末の対戦キャラクタの能力値として該自己の情報端末にて設定された能力値を用い、他の情報端末の対戦キャラクタの能力値として該他の情報端末にて設定され該他の情報端末から取得した能力値を用いて判定を行うことを特徴とする情報端末。

【請求項 37】 対戦ゲームを行う情報端末に実行させるプログラムにおいて、

カメラで撮影された画像を対戦キャラクタとして設定し、画面上で別の対戦キャラクタと対戦させる命令セットを有することを特徴とするプログラム。

【請求項 38】 請求項 37 に記載のプログラムにおいて、

前記対戦キャラクタの能力値を設定し、対戦を行う前記対戦キャラクタの各々の能力値に基づいて勝敗を判定する命令セットを有することを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、情報端末による対戦ゲームシステム及びその方法、情報端末、プロ

グラムに関する。

【0 0 0 2】

【従来の技術】

従来、携帯型ゲーム機等の情報端末を利用した各種の対戦ゲームが実現されている。その代表的なものとして、情報端末に対戦相手の各々が任意のバーコードを入力すると、そのバーコードが数値化され、その数値に応じて勝敗が判定される対戦ゲームがある。

【0 0 0 3】

しかしながら、上記の対戦ゲームにおいては、選択したバーコードの数値に応じて勝敗が判定されるため、バーコードを選択した時点で勝敗が決してしまうという点や、無味乾燥なバーコードを対戦させる点でゲーム性に乏しい。

【0 0 0 4】

そこで、最近では、操作者自らで情報端末に予め登録されたパーツを用いて対戦キャラクタを新規に作成するか、または操作者自らで情報端末に予め登録されたパーツを用いて基本キャラクタを改良することで対戦キャラクタを作成し、作成した対戦キャラクタの能力値に応じて勝敗が判定される対戦ゲームが実現されている（例えば、特許文献 1 ～ 4 参照）。

【0 0 0 5】

【特許文献 1】

特開平 0 6 - 1 9 8 0 7 6 号公報

【特許文献 2】

特開平 0 8 - 3 2 9 2 6 7 号公報

【特許文献 3】

特開平 1 1 - 2 1 6 2 6 7 号公報

【特許文献 4】

特開 2 0 0 2 - 3 5 4 2 6 号公報

【0 0 0 6】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述したような従来技術においては、情報端末に予め登録され

たパーツを用いて対戦キャラクタを作成するため、そのパーツを用いた対戦キャラクタしか作成することができず、対戦キャラクタのバリエーションが制限されてしまうという問題点がある。また、操作者の意思でパーツを選択し対戦キャラクタを作成しているため、対戦結果に偶然性という要素が加味されず面白くないという問題点がある。

【0007】

そこで、本発明の目的は、対戦キャラクタのバリエーションを豊富にすることができるとともに、対戦結果に偶然性という要素を加えて対戦の面白みを増大させることができる、情報端末による対戦ゲームシステム及びその方法、情報端末、プログラムを提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために本発明の対戦ゲームシステムは、

情報端末による対戦ゲームシステムにおいて、

前記情報端末は、

カメラで撮影された画像を対戦キャラクタとして設定し、画面上で別の対戦キャラクタと対戦させる制御手段を有することを特徴とする。

【0009】

また、前記情報端末は、

前記対戦キャラクタの能力値を設定する能力値設定手段を有し、

前記制御手段は、対戦を行う前記対戦キャラクタの各々の能力値に基づいて勝敗を判定することを特徴とする。

【0010】

上記目的を達成するために本発明の対戦ゲーム方法は、

情報端末による対戦ゲーム方法において、

前記情報端末にて、カメラで撮影された画像を対戦キャラクタとして設定し、画面上で別の対戦キャラクタと対戦させることを特徴とする。

【0011】

また、前記情報端末にて、前記対戦キャラクタの能力値を設定し、対戦を行う

前記対戦キャラクタの各々の能力値に基づいて勝敗を判定することを特徴とする。

【0 0 1 2】

また、前記情報端末にて、前記カメラで撮影された画像の属性情報に基づいて前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする。

【0 0 1 3】

また、前記情報端末にて、前記カメラで撮影された画像の属性情報、および前記カメラで画像を撮影した時に集音した音声の属性情報に基づいて、前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする。

【0 0 1 4】

また、前記情報端末にて、前記カメラで画像を撮影した時に集音した音声の属性情報に基づいて、前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする。

【0 0 1 5】

また、前記情報端末にて、前記画像の属性情報として該画像の容量を用いることを特徴とする。

【0 0 1 6】

また、前記情報端末にて、前記画像の属性情報として該画像の容量の任意の桁の数値を用いることを特徴とする。

【0 0 1 7】

また、前記情報端末にて、前記画像の属性情報として該画像を R G B 解析して得た R G B データを用いることを特徴とする。

【0 0 1 8】

また、前記情報端末にて、前記画像の属性情報として該画像をベクトル解析して得たベクトルデータを用いることを特徴とする。

【0 0 1 9】

また、前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタ同士を対戦させることを特徴とする。

【0 0 2 0】

また、前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の

対戦キャラクタと対戦させることを特徴とする。

【 0 0 2 1 】

また、前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を赤外線通信により他の情報端末に送信するとともに、他の情報端末の対戦キャラクタの情報を赤外線通信により受信することを特徴とする。

【 0 0 2 2 】

また、前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を無線通信により他の情報端末に送信するとともに、他の情報端末の対戦キャラクタの情報を無線通信により受信することを特徴とする。

【 0 0 2 3 】

また、前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記他の情報端末に移設されるべき記録媒体に書込むとともに、前記他の情報端末の対戦キャラクタの情報が書込まれた記録媒体が自己の情報端末に移設されてきた時に、該記録媒体から他の情報端末の対戦キャラクタの情報を読み出すことを特徴とする。

【 0 0 2 4 】

また、前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報として、自己の情報端末にて撮影された画像及び自己の情報端末にて設定された能力値の情報を含めることを特徴とする。

【 0 0 2 5 】

また、前記情報端末にて、自己の情報端末の対戦キャラクタの名称及び対戦ゲーム中の台詞を設定し、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報として、自己の情報端末にて設定された名称及び対戦ゲーム中の台詞の情報を含めることを特徴とする。

【 0 0 2 6 】

また、前記情報端末にて、勝敗の判定に際し、自己の情報端末の対戦キャラク

タの能力値として該自己の情報端末にて設定された能力値を用い、他の情報端末の対戦キャラクタの能力値として該他の情報端末にて設定され該他の情報端末から取得した能力値を用いて判定を行うことを特徴とする。

【0 0 2 7】

上記目的を達成するために本発明の情報端末は、

対戦ゲームを行う情報端末において、

前記カメラで撮影された画像を対戦キャラクタとして設定し、画面上で別の対戦キャラクタと対戦させる制御手段を有することを特徴とする。

【0 0 2 8】

また、前記対戦キャラクタの能力値を設定する能力値設定手段を有し、

前記制御手段は、対戦を行う前記対戦キャラクタの各々の能力値に基づいて勝敗を判定することを特徴とする。

【0 0 2 9】

また、前記能力値設定手段は、前記カメラで撮影された画像の属性情報に基づいて前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする。

【0 0 3 0】

また、前記カメラで画像を撮影した時の音声を集音する音声集音手段を有し、

前記能力値設定手段は、前記カメラで撮影された画像の属性情報、および前記カメラで画像を撮影した時に前記音声集音手段にて集音された音声の属性情報に基づいて、前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする。

【0 0 3 1】

また、前記カメラで画像を撮影した時の音声を集音する音声集音手段を有し、

前記能力値設定手段は、前記カメラで画像を撮影した時に前記音声集音手段にて集音された音声の属性情報に基づいて、前記対戦キャラクタの能力値を設定することを特徴とする。

【0 0 3 2】

また、前記能力値設定手段は、前記画像の属性情報として該画像の容量を用いることを特徴とする。

【0 0 3 3】

また、前記能力値設定手段は、前記画像の属性情報として該画像の容量の任意の桁の数値を用いることを特徴とする。

【 0 0 3 4 】

また、前記能力値設定手段は、前記画像の属性情報として該画像を R G B 解析して得た R G B データを用いることを特徴とする。

【 0 0 3 5 】

また、前記能力値設定手段は、前記画像の属性情報として該画像をベクトル解析して得たベクトルデータを用いることを特徴とする。

【 0 0 3 6 】

また、前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタ同士を対戦させることを特徴とする。

【 0 0 3 7 】

また、前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させることを特徴とする。

【 0 0 3 8 】

また、赤外線通信を行う赤外線通信手段を有し、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記赤外線通信手段から他の情報端末に送信させるとともに、他の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記赤外線通信手段に受信させることを特徴とする。

【 0 0 3 9 】

また、無線通信を行う無線通信手段を有し、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させる際に、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記無線通信手段から他の情報端末に送信させるとともに、他の情報端末の対戦キャラクタの情報を前記無線通信手段に受信させることを特徴とする。

【 0 0 4 0 】

また、移設可能な記録媒体を収容する記録媒体収容手段を有し、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタを他の情報端末の対戦キャラクタと対戦させることを特徴とする。

ラクタと対戦させる際に、前記他の情報端末に移設されるべき記録媒体が前記記録媒体収容手段に収容された時に、該記録媒体に自己の情報端末の対戦キャラクタの情報を書込むとともに、前記他の情報端末の対戦キャラクタの情報が書込まれた記録媒体が前記記録媒体収容手段に収容された時に、該記録媒体から他の情報端末の対戦キャラクタの情報を読み出すことを特徴とする。

【0041】

また、前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報として、自己の情報端末にて撮影された画像及び自己の情報端末にて設定された能力値の情報を含めることを特徴とする。

【0042】

また、前記対戦キャラクタの名称及び対戦ゲーム中の台詞を設定するための操作手段を有し、

前記制御手段は、自己の情報端末の対戦キャラクタの情報として、自己の情報端末にて設定された名称及び対戦ゲーム中の台詞の情報を含めることを特徴とする。

【0043】

また、前記制御手段は、勝敗の判定に際し、自己の情報端末の対戦キャラクタの能力値として該自己の情報端末にて設定された能力値を用い、他の情報端末の対戦キャラクタの能力値として該他の情報端末にて設定され該他の情報端末から取得した能力値を用いて判定を行うことを特徴とする。

【0044】

上記目的を達成するために本発明のプログラムは、
対戦ゲームを行う情報端末に実行させるプログラムにおいて、

カメラで撮影された画像を対戦キャラクタとして設定し、画面上で別の対戦キャラクタと対戦させる命令セットを有することを特徴とする。

【0045】

また、前記対戦キャラクタの能力値を設定し、対戦を行う前記対戦キャラクタの各々の能力値に基づいて勝敗を判定する命令セットを有することを特徴とする。

。

【0046】

(作用)

上記のように構成された本発明においては、カメラで撮影した画像を対戦キャラクターとして設定しているため、対戦キャラクターのバリエーションをより豊富にすることが可能である。

【0047】

また、画像の属性情報（画像の容量等）等に基づいて対戦キャラクターの能力値を設定するため、同じ被写体でも撮影時の被写体の角度や背景によっては能力値も同じ数値とはならない。それにより、対戦キャラクターの能力値が偶然性で変動することがあるため、対戦結果が一定とはならない。

【0048】

【発明の実施の形態】

以下に、本発明の実施の形態について図面を参照して説明する。なお、本発明に係る情報端末は、カメラを備えた情報端末もしくはカメラ機能を有する機器と連動できる情報端末であればいかなるものであっても良く、例えば、携帯電話、PDA、携帯型ゲーム機等の携帯端末の他、ノート型パーソナルコンピュータ等が適用可能であるが、以下の記載では、携帯電話である携帯端末を用いた場合を例に挙げて説明する。

【0049】

図1は、本発明の一実施形態の対戦ゲームシステムを示す図である。

【0050】

図1に示すように本実施形態の対戦ゲームシステムは、カメラ10A、10Bを各々備えた携帯端末1A、1Bを有している。本実施形態においては、携帯端末1A、1Bの各々は、カメラ10A、10Bで撮影された画像を対戦キャラクターとして設定し、別の対戦キャラクターと対戦させる。対戦キャラクターとして設定される画像は、静止画に限定されず、動画であっても良く、また、画像の被写体は、人物に限定されず、いかなるものであっても良い。

【0051】

例えば、携帯端末1Aの対戦キャラクターを、同じく携帯端末1Aの別の対戦キャ

ラクタと対戦させることができ、また、他の携帯端末 1B の別の対戦キャラクタと対戦させることもできる。

【0052】

なお、携帯端末 1A, 1B の各々の対戦キャラクタ同士を対戦させる方法としては、携帯端末 1A, 1B 間で赤外線通信により対戦キャラクタの情報を送受信する方法や、携帯端末 1A, 1B 間で不図示の基地局を介して無線通信により対戦キャラクタの情報を送受信する方法の他、移設可能な記録媒体を用いて携帯端末 1A, 1B 間で対戦キャラクタの情報をやり取りする方法がある。

【0053】

図 2 は、図 1 に示した携帯端末 1A, 1B の一構成例を示す図である。

【0054】

図 2 に示すように携帯端末 1A, 1B は、カメラ 10 と、画像処理部 20 と、能力値設定部 30 と、赤外線通信部 40 と、無線通信部 50 と、アンテナ 60 と、スピーカ 70 と、マイク 80 と、音声処理部 90 と、操作部 100 と、記憶部 110 と、記録媒体収容部 120 と、表示部 130 と、制御部 140 とを有している。

【0055】

カメラ 10 は、各種の画像を撮影し、画像処理部 20 は、カメラ 10 で撮影された画像を本携帯端末にて対応可能なデータ形式（GIF 形式、JPEG 形式、PNG 形式等）に変換する。

【0056】

能力値設定部 30 は、カメラ 10 で画像が撮影された対戦キャラクタの能力値を設定する部分であり、この能力値に応じて制御部 140 にて勝敗の判定が行われる。また、対戦キャラクタの能力値を複数の項目（例えば、生命力、攻撃力、素早さ等）に分けて設定することとしても良い。

【0057】

また、能力値設定部 30 は、対戦キャラクタの能力値を画像の属性情報に基づいて設定することとしても良い。例えば、画像の属性情報として画像の容量を用い、画像の容量の任意の桁の数値を基に対戦キャラクタの能力値を設定すること

ができる。また、対戦キャラクタの能力値を複数の項目に分けて設定する場合、各項目で別々の桁の数値を基に能力値を設定することができる。なお、対戦キャラクタの能力値を画像容量の大きさにある程度依存させ、微小な容量差によっては能力値に大きな変動がないようにするため、なるべく上位の桁の数値を基に能力値を設定することが好ましい。また、任意の桁の数値を基に能力値の設定範囲を最初に決定し、その設定範囲内からランダムに能力値を選択することとしても良く、その場合には全く同一の画像の対戦キャラクタであってもその能力値にランダム性を持たせることができる。また、画像の容量は、その画像のデータ形式によって大きく変動するものであるため、例えば、本携帯端末にて対応可能なデータ形式が複数ある場合、その中から1つのデータ形式を決めておき、そのデータ形式に変換した時の画像容量を用いて能力値を設定することが好ましい。

【0058】

また、能力値設定部30は、画像の属性情報として、画像容量の他、例えば、画像をRGB解析して得たRGBデータや、画像をベクトル解析して得たベクトルデータなどを用いて対戦キャラクタの能力値を設定することとしても良い。

【0059】

マイク80は、本携帯端末を携帯電話として用いる際の利用者の送話音声を集音し、音声処理部90は、マイク80にて集音された送話音声を無線周波数信号に変換して無線通信部50に出力する。その一方で、音声処理部90は、本携帯端末を携帯電話として用いる際に無線通信部50で通話相手から受信した受話音声信号を復調してスピーカ70に出力し、スピーカ70は、音声処理部90からの受話音声信号に基づいて、通話相手からの受話音声を出力する。

【0060】

操作部100は、複数のキーを含んでおり、これらキーへの操作により各種の操作内容が入力される。操作部100に入力される操作内容としては、例えば、カメラ10で画像が撮影された対戦キャラクタの名称や、対戦ゲーム中の対戦キャラクタの台詞等である。

【0061】

記憶部110は、本携帯端末に内蔵されたROMやRAM等を想定しており、

制御部 1 4 0 のプログラムや、対戦ゲームを実行するためのアプリケーションを保持する。また、記憶部 1 1 0 は、カメラ 1 0 で撮影された対戦キャラクタの画像が登録される他、能力値設定部 3 0 で設定された対戦キャラクタの能力値、操作部 1 0 0 で設定された対戦キャラクタの名称や台詞等が登録される。

【0 0 6 2】

記録媒体収容部 1 2 0 は、S D カードやメモリスティック等の移設可能な記録媒体が収容される部分であり、収容された記録媒体からのデータの読出し及びその記録媒体へのデータの書き込みが行われる。例えば、自己の携帯端末の対戦キャラクタと他の携帯端末の対戦キャラクタとの対戦時には、他の携帯端末に移設されるべき記録媒体が記録媒体収容部 1 2 0 に収容された時に、その記録媒体に、カメラ 1 0 で撮影された対戦キャラクタの画像、操作部 1 0 0 で設定された対戦キャラクタの名称や台詞等の情報の他、能力値設定部 3 0 で設定された対戦キャラクタの能力値の情報が書込まれる。また、他の携帯端末の対戦キャラクタの同様の情報が書込まれた記録媒体が記録媒体収容部 1 2 0 に収容された時に、その記録媒体から他の携帯端末の対戦キャラクタの情報が読み出される。

【0 0 6 3】

表示部 1 3 0 は、各種の画像を表示する画面である。例えば、対戦ゲーム中の表示部 1 3 0 の画面には、カメラ 1 0 で撮影された対戦キャラクタの画像や、能力値設定部 3 0 で設定された対戦キャラクタの能力値、操作部 1 0 0 で設定された対戦キャラクタの名称や台詞等が表示される。

【0 0 6 4】

赤外線通信部 4 0 は、赤外線通信を行う部分である。例えば、赤外線通信部 4 0 は、自己の携帯端末の対戦キャラクタと他の携帯端末の対戦キャラクタとの対戦時には、カメラ 1 0 で撮影された対戦キャラクタの画像、操作部 1 0 0 で設定された対戦キャラクタの名称や台詞等の情報の他、能力値設定部 3 0 で設定された対戦キャラクタの能力値の情報を他の携帯端末に送信し、他の携帯端末の対戦キャラクタの同様の情報を他の携帯端末から受信する。

【0 0 6 5】

無線通信部 5 0 は、アンテナ 6 0 を介して無線通信を行う部分である。例えば

、無線通信部 5 0 は、自己の携帯端末の対戦キャラクタと他の携帯端末の対戦キャラクタとの対戦時には、カメラ 1 0 で撮影された対戦キャラクタの画像、操作部 1 0 0 で設定された対戦キャラクタの名称や台詞等の情報の他、能力値設定部 3 0 で設定された対戦キャラクタの能力値の情報を他の携帯端末に送信し、他の携帯端末の対戦キャラクタの同様の情報を他の携帯端末から受信する。また、無線通信部 5 0 は、本携帯端末を携帯電話として用いる際の通話音声信号や、電子メール等の無線通信を行うことも可能である。

【0 0 6 6】

制御部 1 4 0 は、記憶部 1 1 0 にて保持されたプログラムの内容にしたがって各構成要素の制御を行うものであり、例えば、対戦キャラクタの各々の画像、能力値、名称、台詞等の情報に基づいて、対戦キャラクタ同士を対戦させる。このとき、勝敗の判定については対戦キャラクタの各々の能力値に応じて行う。なお、自己の携帯端末の対戦キャラクタの情報としては、記憶部 1 1 0 に登録された情報を用い、他の携帯端末の対戦キャラクタの情報としては、赤外線通信部 4 0 、無線通信部 5 0 または記録媒体収容部 1 2 0 に収容された記録媒体を介して他の携帯端末から取得した情報を用いる。

【0 0 6 7】

すなわち、制御部 1 4 0 は、他の携帯端末の対戦キャラクタの能力値については、他の携帯端末から取得した画像に基づき自己の携帯端末で設定するのではなく、赤外線通信部 4 0 、無線通信部 5 0 または記録媒体収容部 1 2 0 に収容された記録媒体を介して他の携帯端末から取得した能力値を用いている。

【0 0 6 8】

したがって、自己の携帯端末と対戦相手の携帯端末とで対応可能な画像のデータ形式が異なるために、自己の携帯端末の対戦キャラクタの画像が対戦相手の携帯端末で別のデータ形式に変換されたとしても、データ形式の変換によらずに対戦キャラクタの能力値を不変とすることができる。

【0 0 6 9】

以下に、図 1 及び図 2 に示した対戦ゲームシステムの動作について、図 3 のフローチャートを参照して説明する。ここでは、対戦ゲームのルールが、対戦キャ

ラクタ同士が互いを攻撃し合い、いずれかの対戦キャラクタの生命力が0になった時点でその対戦キャラクタが敗北し、ゲームが終了するルールであることとし、携帯端末1Aにおける動作を主体に説明していくこととする。

【0070】

図3を参照すると、まず、携帯端末1Aの操作者は、記憶部110に記録されている対戦ゲームのアプリケーションを起動し（ステップ301）、表示部130の画面上で、対戦ゲーム用のいずれかのメニューを選択する（ステップ302）。ここでは、画像を撮影するための「画像撮影」、撮影した画像を編集するための「画像編集」、対戦キャラクタ同士を対戦させるための「対戦」、という3つのメニューが選択可能であることとする。

【0071】

ステップ302で「画像撮影」を選択した場合、続いて、携帯端末1Aの操作者は、カメラ10により任意の画像を撮影し（ステップ303）、表示部130の画面上で、撮影した画像を対戦キャラクタとして登録する旨を指示する。すると、ステップ303で撮影された画像が、制御部140の制御の元で対戦キャラクタとして記憶部110に登録される（ステップ304）。更に、能力値設定部30においては、対戦キャラクタの能力値が設定され、設定された能力値が制御部140の制御の元で記憶部110に登録される（ステップ305）。

【0072】

また、ステップ302で「画像編集」を選択した場合、続いて、携帯端末1Aの操作者は、表示部130の画面上で、画像編集する対戦キャラクタを選択する（ステップ306）。そして、選択した対戦キャラクタの名称、対戦ゲーム中の台詞等を編集し（ステップ307）、編集内容を登録する旨を指示する。すると、ステップ307で編集された編集内容が、制御部140の制御の元で記憶部110に登録される（ステップ308）。

【0073】

図4は、携帯端末1Aの表示部130にて画像編集時に表示される画面の一例を示す図である。

【0074】

図4 (a) に示すように本例においては、ある対戦キャラクタの「名称」として「AAAくん」を入力して登録している。

【0075】

図4 (b) ~ (e) に示すように本例においては、この対戦キャラクタの「攻撃台詞」として「くらえ!」を選択して登録し、「防御台詞」として「うわあああ!」を選択して登録し、「勝利台詞」として「やったぜ!」を選択して登録し、「敗北台詞」として「覚えていろよ!」を選択して登録している。なお、対戦キャラクタの台詞は、既に入力されている台詞のいずれかを選択して登録するだけでなく、新たな台詞を入力して登録することも可能である。

【0076】

また、図4 (a) に示すように本例においては、この対戦キャラクタの能力値が「生命力 (L I F E)」、「攻撃力 (P O W E R)」、「素早さ (S P E E D)」の各項目に分かれて設定されている。ここで、「生命力」は、主に対戦相手から攻撃されることで減っていき、0になると敗北になり、「攻撃力」は、その数値が高いほど攻撃時に対戦相手に与えるダメージが大きくなり、「素早さ」は、その数値が高いほど次の攻撃を行うまでの時間が短くなる。

【0077】

なお、図4 (a) ~ (e) に示した各画面は、表示部130に同時に表示されるのではなく、対戦キャラクタの「名称」選択時、「攻撃台詞」選択時、「防御台詞」選択時、「勝利台詞」選択時、「敗北台詞」選択時にそれぞれ表示される。

【0078】

再度図3を参照すると、ステップ302で「対戦」を選択した場合、続いて、携帯端末1Aの操作者は、表示部130の画面上で、自己の携帯端末1Aの対戦キャラクタ同士を対戦させるか、自己の携帯端末1Aの対戦キャラクタを他の携帯端末（ここでは、携帯端末1Bとする）の対戦キャラクタと対戦させるかを選択する（ステップ309）。

【0079】

ステップ309で自己の携帯端末1Aの対戦キャラクタ同士の対戦を選択した場合、続いて、携帯端末1Aの操作者は、表示部130の画面上で、対戦キャラ

クタを2つ選択し（ステップ310）、それらの対戦キャラクタの対戦を指示する。すると、ステップ310で選択された2つの対戦キャラクタの各々の情報（画像、能力値、名称、対戦ゲーム中の台詞等）が、制御部140の制御の元で記憶部110から読み出される。その後、制御部140において、記憶部110から読み出された対戦キャラクタの情報に基づき、表示部130の画面上で対戦キャラクタ同士を対戦させる（ステップ311）。なお、制御部140においては、対戦キャラクタの各々の能力値に応じて勝敗の判定が行われる。

【0080】

図5は、携帯端末1Aの表示部130にて対戦ゲーム中に表示される画面の一例を示す図である。

【0081】

図5（a）に示すように本例においては、左側の対戦キャラクタ（人物）が右側の対戦キャラクタ（木）を攻撃した場合、その攻撃のタイミングに合わせて、表示部130の画面上には、左側の対戦キャラクタの攻撃台詞として予め登録された「くらえ！」が表示され、右側の対戦キャラクタの防御台詞として予め登録された「痛い！」が表示される。

【0082】

図5（b）に示すように本例においては、左側の対戦キャラクタ（人物）が右側の対戦キャラクタ（木）に勝利して対戦ゲームが終了した場合、ゲーム終了のタイミングに合わせて、表示部130の画面上には、左側の対戦キャラクタの勝利台詞として予め登録された「やったぜ！」が表示され、右側の対戦キャラクタの敗北台詞として予め登録された「負けた・・・！」が表示される。

【0083】

なお、上記の対戦ゲームは、対戦キャラクタの各々の情報を基に全て自動的に行われるため、対戦中に携帯端末1Aの操作者が何らかの操作を行う必要はない。また、図5には図示していないが、対戦キャラクタのどちらかが攻撃したタイミングや勝利したタイミングに合わせて、爆発や稲妻などを効果的に表示することとしても良い。また、対戦キャラクタの台詞は、表示部130に表示するだけでなく、スピーカ70から音声として出力することとしても良い。

【0084】

再度図3を参照すると、ステップ309で自己の携帯端末1Aの対戦キャラクタと他の携帯端末1Bの対戦キャラクタとの対戦を選択した場合、続いて、携帯端末1Aの操作者は、表示部130の画面上で、対戦方法を選択する（ステップ312）。ここでは、「赤外線通信」、「無線通信」、「移設可能な記録媒体を使用」、という3つの対戦方法が選択可能であることとする。

【0085】

ステップ312で「赤外線通信」を選択した場合、続いて、携帯端末1Aの操作者は、表示部130の画面上で、対戦キャラクタを1つ選択し（ステップ313）、その対戦キャラクタの対戦を指示する。すると、ステップ313で選択された自己の携帯端末1Aの対戦キャラクタの情報（画像、能力値、名称、対戦ゲーム中の台詞等）が、制御部140の制御の元で記憶部110から読み出され、赤外線通信部40から携帯端末1Bに送信される。その一方で、他の携帯端末1Bの対戦キャラクタの同様の情報が携帯端末1Bから赤外線通信部40に受信される。その後、制御部140において、記憶部110から読み出された自己の携帯端末1Aの対戦キャラクタの情報および赤外線通信部40に受信された他の携帯端末1Bの対戦キャラクタの情報に基づき、表示部130の画面上で対戦キャラクタ同士を対戦させる（ステップ314）。なお、制御部140においては、対戦キャラクタの各々の能力値に応じて勝敗の判定が行われる。

【0086】

ステップ312で「無線通信」を選択した場合、続いて、携帯端末1Aの操作者は、表示部130の画面上で、対戦キャラクタを1つ選択し（ステップ315）、その対戦キャラクタの対戦を指示する。すると、ステップ315で選択された自己の携帯端末1Aの対戦キャラクタの情報（画像、能力値、名称、対戦ゲーム中の台詞等）が、制御部140の制御の元で記憶部110から読み出され、無線通信部50からアンテナ60を介して携帯端末1Bに送信される。その一方で、他の携帯端末1Bの対戦キャラクタの同様の情報がアンテナ60を介して無線通信部50に受信される。その後、制御部140において、記憶部110から読み出された自己の携帯端末1Aの対戦キャラクタの情報および無線通信部50に

受信された他の携帯端末 1 B の対戦キャラクタの情報に基づき、表示部 1 3 0 の画面上で対戦キャラクタ同士を対戦させる（ステップ 3 1 6）。なお、制御部 1 4 0 においては、対戦キャラクタの各々の能力値に応じて勝敗の判定が行われる。

【0 0 8 7】

ステップ 3 1 2 で「移設可能な記録媒体を使用」を選択した場合、続いて、携帯端末 1 A の操作者は、表示部 1 3 0 の画面上で、対戦キャラクタを 1 つ選択し（ステップ 3 1 7）、その対戦キャラクタの対戦を指示する。すると、他の携帯端末 1 B に移設されるべき記録媒体が記録媒体収容部 1 2 0 に収容されている時に、ステップ 3 1 7 で選択された自己の携帯端末 1 A の対戦キャラクタの情報（画像、能力値、名称、対戦ゲーム中の台詞等）が、制御部 1 4 0 の制御の元で記憶部 1 1 0 から読み出され、記録媒体収容部 1 2 0 に収容された記録媒体に書込まれる。この記録媒体は、その後に携帯端末 1 B に移設され、携帯端末 1 B にてその記録媒体に書込まれた情報が読み出される。その一方で、他の携帯端末 1 B の対戦キャラクタの同様の情報が書込まれた記録媒体が記録媒体収容部 1 2 0 に収用されている時に、その記録媒体に書込まれた情報が、制御部 1 4 0 の制御の元で読み出される。その後、制御部 1 4 0 において、記憶部 1 1 0 から読み出された自己の携帯端末 1 A の対戦キャラクタの情報および記録媒体収容部 1 2 0 に収容された記録媒体から読み出された他の携帯端末 1 B の対戦キャラクタの情報に基づき、表示部 1 3 0 の画面上で対戦キャラクタ同士を対戦させる（ステップ 3 1 8）。なお、制御部 1 4 0 においては、対戦キャラクタの各々の能力値に応じて勝敗の判定が行われる。

【0 0 8 8】

なお、本実施形態においては、能力値設定部 3 0 において、カメラ 1 0 にて撮影された画像の属性情報に基づいて対戦キャラクタの能力値を設定することとしているが、カメラ 1 0 による画像撮影時にマイク 8 0 にて集音した音声の属性情報に基づいて対戦キャラクタの能力値を設定することとしても良く、また、カメラ 1 0 にて撮影された画像の属性情報と画像撮影時にマイク 8 0 にて集音した音声の属性情報に基づいて対戦キャラクタの能力値を設定することとしても良い。

例えば、マイク 8 0 にて集音した音声の音量の大小に応じて対戦キャラクタの能力値を変動させたり、マイク 8 0 にて集音した音声を音声処理部 9 0 にて無線周波数信号に変換した時の周波数に応じて対戦キャラクタの能力値を変動させたりすることが考えられる。

【0 0 8 9】

また、本実施形態においては、携帯端末 1 A, 1 B の内部または携帯端末 1 A, 1 B 間で対戦キャラクタを対戦させることとしているが、携帯端末 1 A, 1 B にて設定された対戦キャラクタの情報（画像、能力値、名称、対戦ゲーム中の台詞等）をノート型パーソナルコンピュータ等の他の情報端末に送信し、当該他の情報端末の内部、または当該他の情報端末とさらに他の情報端末間で、携帯端末 1 A, 1 B にて設定された対戦キャラクタを対戦させることとしても良い。

【0 0 9 0】

【発明の効果】

本発明は以上説明したように構成されているため、以下に記載するような効果を奏する。

【0 0 9 1】

第 1 の効果は、カメラで撮影した画像を対戦キャラクタとして設定するため、対戦キャラクタのバリエーションが豊富である点である。

【0 0 9 2】

第 2 の効果は、画像の属性情報（画像の容量等）等に基づいて対戦キャラクタの能力値を設定するため、被写体が同じでも撮影時の被写体の角度や背景によって画像が微妙に異なると、対戦キャラクタの能力値も同じ数値とはならない。したがって、対戦キャラクタの能力値が偶然性で変動することがあるため、対戦結果が一定とはならず、ゲーム性が担保される点である。

【0 0 9 3】

第 3 の効果は、バーコードのような無味乾燥な対戦キャラクタを対戦させるのではなく、カメラで撮影した画像による対戦キャラクタを対戦させているため、リアルな対戦が楽しめる点である。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の一実施形態の対戦ゲームシステムを示す図である。

【図 2】

図 1 に示した携帯端末の一構成例を示す図である。

【図 3】

図 1 及び図 2 に示した対戦ゲームシステムの動作を説明するフローチャートである。

【図 4】

図 1 及び図 2 に示した携帯端末にて画像編集時に表示される画面の一例を示す図である。

【図 5】

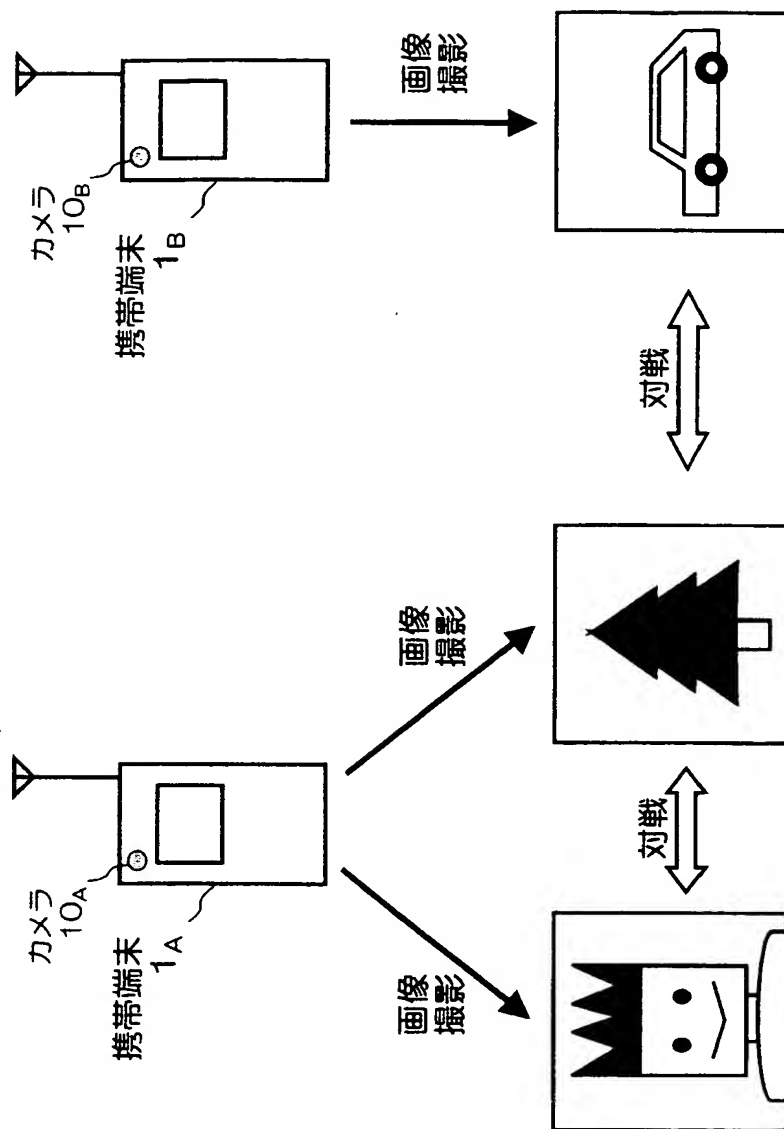
図 1 及び図 2 に示した携帯端末にて対戦ゲーム中に表示される画面の一例を示す図である。

【符号の説明】

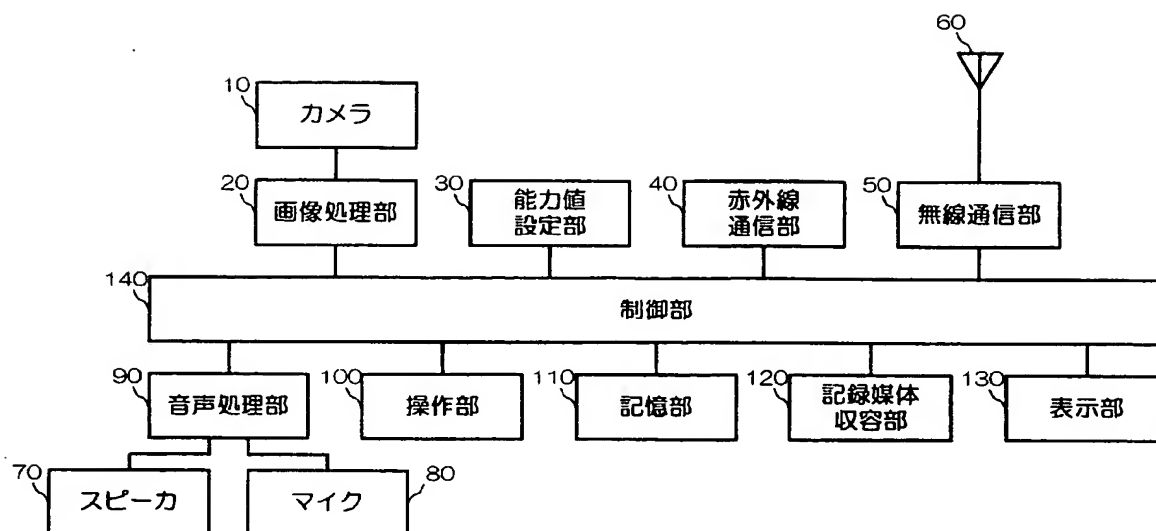
- 1 A, 1 B 携帯端末
- 1 0, 1 0 A, 1 0 B カメラ
- 2 0 画像処理部
- 3 0 能力値設定部
- 4 0 赤外線通信部
- 5 0 無線通信部
- 6 0 アンテナ
- 7 0 スピーカ
- 8 0 マイク
- 9 0 音声処理部
- 1 0 0 操作部
- 1 1 0 記憶部
- 1 2 0 記録媒体収容部
- 1 3 0 表示部
- 1 4 0 制御部

【書類名】 図面

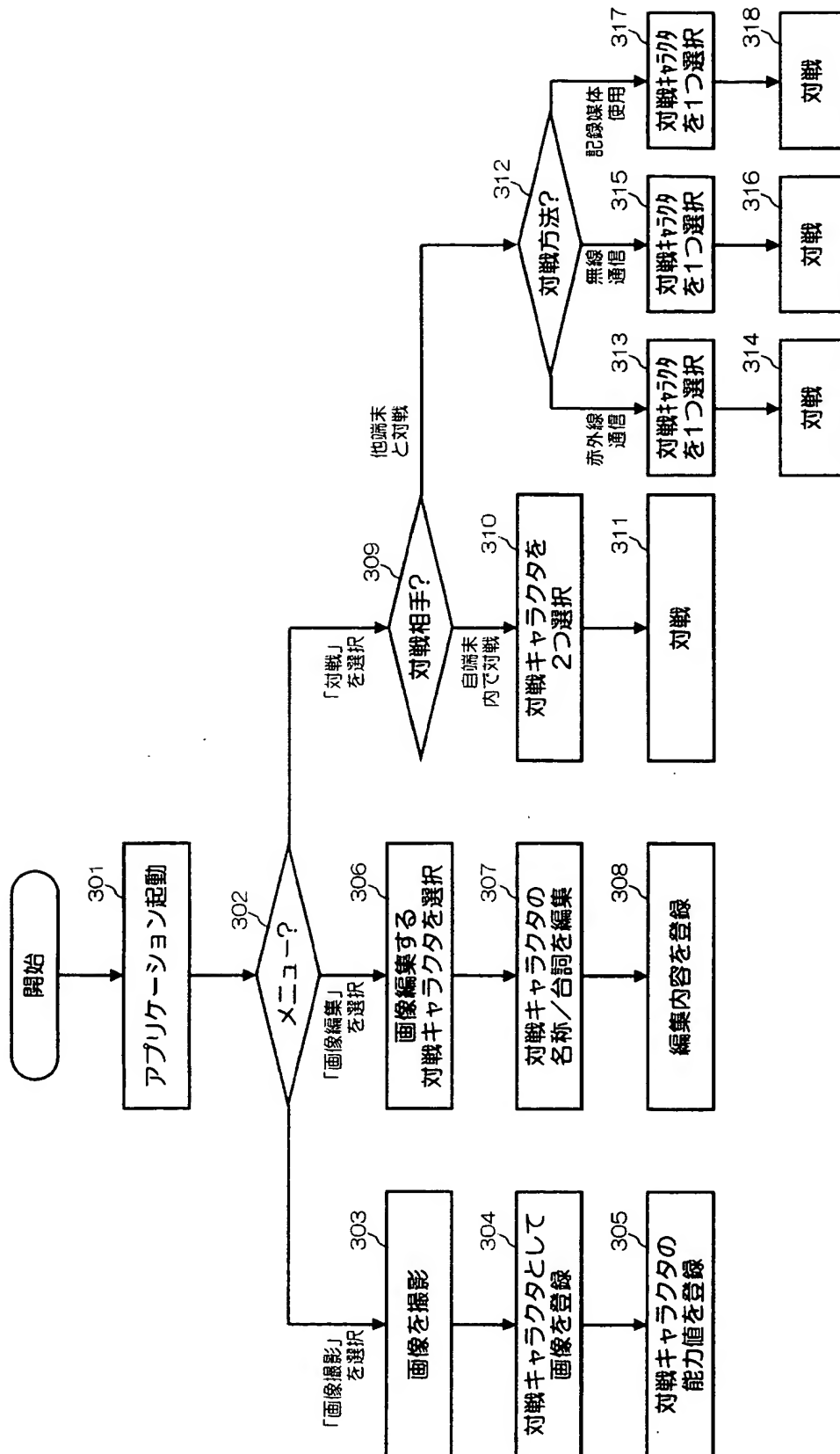
【図 1】



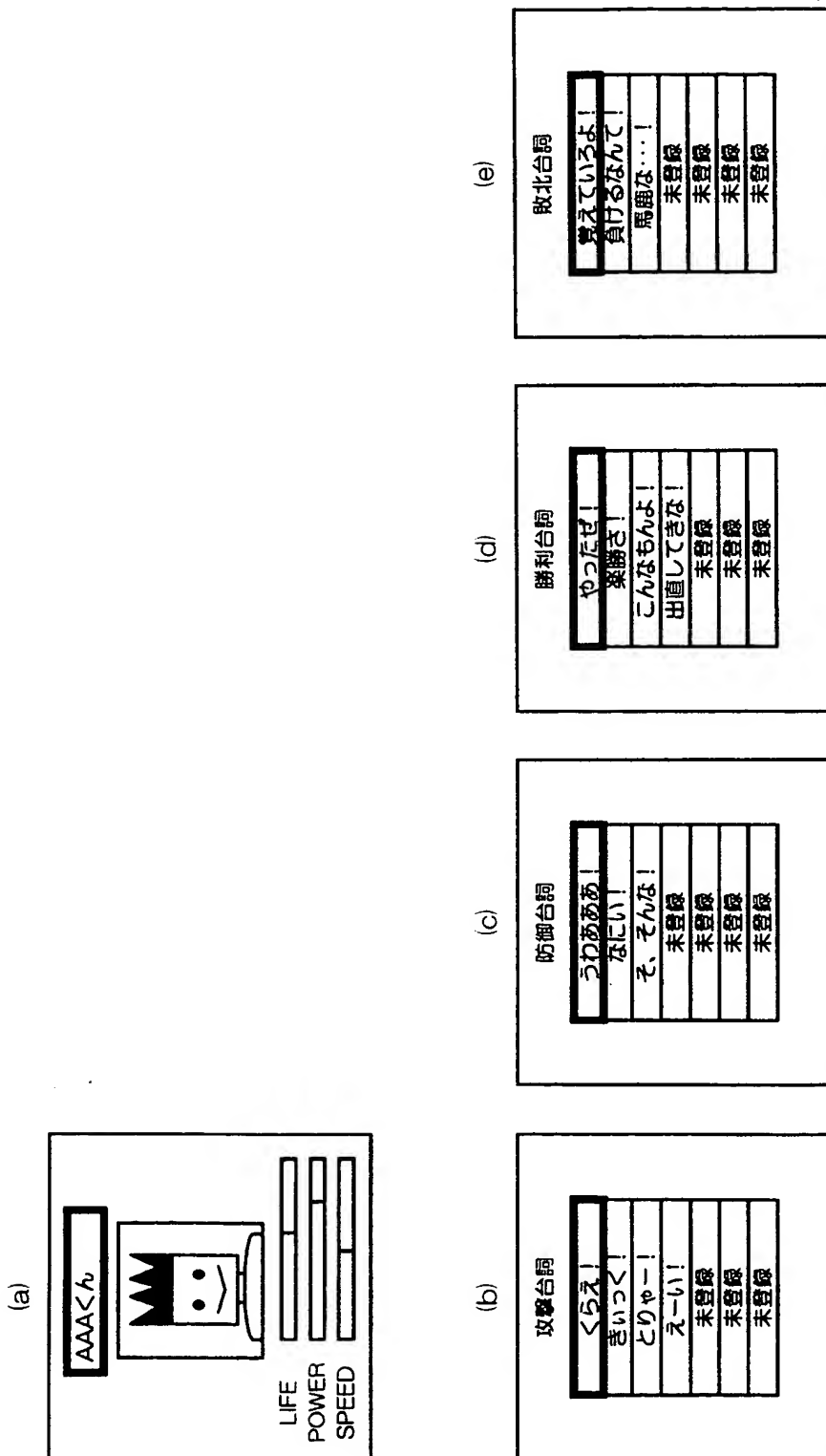
【図 2】



【図 3】

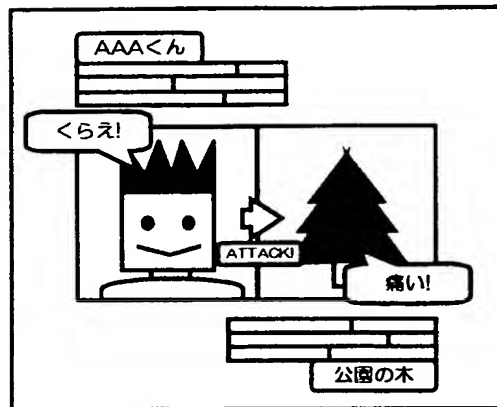


【図 4】

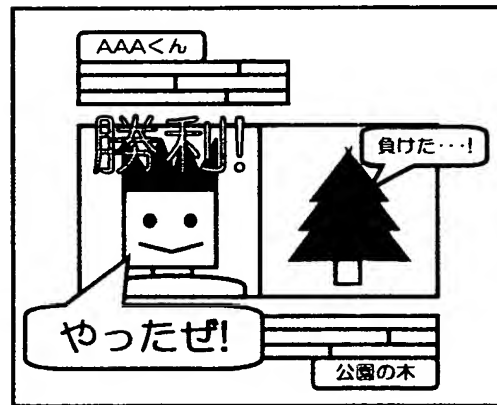


【図 5】

(a)



(b)



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 対戦キャラクタのバリエーションを豊富にするとともに、対戦ゲームに偶然性という要素を加えて対戦の面白みを増大させる。

【解決手段】 携帯端末 1_A, 1_Bの各々は、カメラ 1 0_A, 1 0_Bを備えており、カメラ 1 0_A, 1 0_Bで撮影した画像を対戦キャラクタとして設定し、別の対戦キャラクタと対戦させる。例えば、携帯端末 1_Aの対戦キャラクタを、同じく携帯端末 1_Aの別の対戦キャラクタと対戦させることができ、他の携帯端末 1_Bの別の対戦キャラクタと対戦させることもできる。なお、勝敗の判定は、画像の属性情報に基づき設定された対戦キャラクタの能力値に応じて行われる。

【選択図】 図 1

特願 2 0 0 2 - 3 4 3 8 4 7

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[3 0 0 0 0 5 9 3 2]

1. 変更年月日

1 9 9 9 年 1 2 月 6 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都港区三田一丁目 4 番 2 8 号

氏 名

エヌイーシーインターチャネル株式会社